

 XBOX 360®

DEAD RISING 2™

OFF THE RECORD



CAPCOM®



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

+ Health and Safety

A practical guide to dealing with zombie infection

DEAD RISING 2



1 LEARN THE SYMPTOMS

OFF THE RECORD

SOMMAIRE



CERTAINS DES PERSONNAGES QUE VOUS RENCONTREZ À FORTUNE CITY 2

Xbox LIVE 4

LANCEMENT 5

MODES DE JEU 6

Sauvegarde et choix du mode 6

Mode Bac à Sable 7

XBOX LIVE (COOP) 8

Fin de partie/Sauvegarde/Chargement 9

LE JEU 10

Commandes 10

Le viseur 12

Partage de photos 13

Écran de jeu et interface 14

Carte/Messsage 16

Dossiers 17

Menu Pause 18

Armes combo 19

GUIDE DE SHOPPING 20

GARANTIE ET ASSISTANCE TECHNIQUE 21

IMPORTANT INFORMATION

Your appointed z...

safety coordinat...

Your next assembly...

assembly point is:

Cure



Zombrex

Personnages

DEAD RISING 2 OFF THE RECORD

**CERTAINS DES PERSONNAGES
QUE VOUS RENCONTREREZ
À FORTUNE CITY**

Cinq ans se sont écoulés depuis les événements cauchemardesques de Willamette, dans le Colorado. Des épidémies de zombies continuent à éclater un peu partout aux États-Unis.

Mais l'une de ces épidémies ne ressemble pas aux autres : l'incident de Fortune City... Que se serait-il passé si un certain héros n'avait pas été sur place ?

Frank West, le photoreporter indépendant qui a dévoilé toute la vérité sur cette catastrophe, est devenu un héros. Mais la célébrité lui a fait perdre la tête...

Il s'en est servi pour essayer de traiter l'infection dont il souffre et payer ses frais médicaux, mais cela ne suffit plus.

Frank a couvert des guerres et sa capacité à survivre est sans pareille.

STACEY FORSYTHE

Cette activiste obstinée est la dirigeante du groupe de défense des droits zombies, le CURE (Citizens for Undead Rights and Equality, Citoyens pour les droits et l'égalité des morts-vivants). Stacey estime que *Terror Is Reality* est un jeu cruel et avilissant pour les survivants infectés du monde entier. Elle se bat sans relâche pour faire baisser le prix du Zombrex et rendre ce médicament accessible à tous.

RAY SULLIVAN

Le premier (et le seul) réserviste à être arrivé vivant à l'abri gouvernemental officiel. Sa mission consiste à maintenir l'ordre dans l'abri en attendant les secours. Véritable patriote, Sullivan est loyal, mais pas du tout préparé à faire face à une épidémie de zombies.

REBECCA CHANG

Journaliste aussi ravissante qu'ambitieuse, Rebecca Chang s'est rendue à Fortune City pour couvrir la controverse concernant l'émission télévisée *Terror Is Reality*. Elle considère l'épidémie comme une chance unique de découvrir les raisons de cette catastrophe et de décrocher le scoop du siècle.

T.K.

TK est le présentateur et producteur du jeu télévisé le plus controversé et le plus populaire de la télévision à la demande, *Terror Is Reality*. Il n'a aucun scrupule à tuer des zombies pour assurer le spectacle, surtout si cela peut lui rapporter gros ! Il est toujours à l'affût de nouvelles idées qui pourraient faire de lui un homme encore plus riche.

LES JUMELLES

Les jumelles sont les coprésentatrices de TK dans *Terror Is Reality XVII*. Amber porte une robe dorée et Crystal, une robe argentée. Les bombes les plus bosseuses de la télé adorent narguer les candidats.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

LANCEMENT



Appuyez sur la touche START lorsque l'écran-titre s'affiche pour ouvrir le menu principal. Utilisez le stick analogique gauche pour parcourir les options et appuyez sur la touche A pour faire votre choix.

COMMENCER

Commencez une nouvelle partie ou chargez une partie existante. (Voir Mode Histoire et Mode Bac à sable ➔ P.6)

XBOX LIVE

➔ P.8

Jouez en ligne avec un autre joueur en mode Histoire ou en mode Bac à sable.

GALERIE

Découvrez une sélection d'illustrations issues du jeu.

ATTENTION.
SPOILER !!

On vous aura prévenu !

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Le contenu téléchargeable acheté sur le Marché Xbox LIVE peut être utilisé dans le jeu.

*Il est possible d'accéder à tous les costumes téléchargeables dans le vestiaire de la planque.

Modes de jeu

DEAD RISING 2 OFF THE RECORD

MODES DE JEU

Sauvegarde et choix du mode

Sélectionnez COMMENCER LA PARTIE pour afficher l'écran ci-dessous.

Orientez le stick analogique gauche vers le HAUT/le BAS pour sélectionner une sauvegarde et vers la GAUCHE/la DROITE pour sélectionner un mode de jeu.



MODE HISTOIRE

Le célèbre Frank West arrive à Fortune City pour prendre les choses en main ! L'histoire va-t-elle se répéter ?

Vous avez 72 heures avant l'arrivée de l'armée. Suivez des indices et bouclez des dossiers pour découvrir la vérité et décrocher le scoop exceptionnel de OFF THE RECORD ! Ce que vous ferez de ces 72 heures ne dépend que de vous...

(Le temps en jeu a tendance à s'écouler plus vite que le temps réel !)

MODE BAC À SABLE

Un véritable festival de zombies dans Fortune City, sans aucune limite de temps ! Mettez votre intelligence et vos talents à l'épreuve dans de nombreux défis, partout dans la ville !

MODE BAC À SABLE PARADIS ENFER Sandbox Mode

ÉCLATEZ-VOUS DANS UN PARADIS DE ZOMBIES !

Foncez vers le repère ★ et remplissez vos objectifs ! Mettez votre talent à l'épreuve !

Le mode Bac à sable ne suit aucun scénario.

Les défis se débloquent à mesure que vous massacrez des zombies.



Courez jusqu'à votre destination !
Mettez le turbo !



Tuez des zombies dans
la limite du temps imparti !



Regroupez les zombies !
Pogo !



Terminez des défis
pour obtenir des récompenses !

L'argent et les PP obtenus en mode Bac à sable sont transférés vers votre sauvegarde du mode Histoire !

XBOX LIVE (COOP)

Jeu en COOPÉRATION



Connectez-vous à Xbox LIVE pour jouer à deux en ligne.

(Il est possible de jouer au mode Histoire et au mode Bac à sable en coopération.)

INVITÉ

L'invité ne peut pas sauvegarder la progression des joueurs dans l'histoire, mais les PP (Points de Prestige, c'est-à-dire l'expérience), l'argent et les cartes combo gagnés pendant une partie en coopération seront transférés vers sa sauvegarde. Pour jouer, sélectionnez Xbox LIVE dans le menu principal. Vous pouvez alors choisir de participer à une partie existante ou accepter l'invitation d'un ami.

HÔTE

L'hôte (le joueur qui envoie l'invitation) propose à un autre joueur de rejoindre sa partie et peut continuer le mode Histoire et sauvegarder comme s'il jouait en solo. Pour lancer une partie en coopération dans l'un des deux modes, il suffit d'accepter l'invitation d'un autre joueur ou d'envoyer une invitation à un ami.

CONNEXION EN COURS DE PARTIE

Appuyez longuement sur droite du BMD pour afficher votre liste d'amis. Sélectionnez un joueur et envoyez-lui une invitation.

L'invité peut alors accepter l'invitation à partir de sa propre liste d'amis.

Une sonnerie spéciale retentit alors sur le transmetteur du joueur hôte et il lui suffit d'appuyer longuement sur droite du bouton multidirectionnel pour accepter l'arrivée du joueur.

Sauver son partenaire

Une partie normale se termine lorsque la santé du joueur tombe à zéro, mais dans une partie en coopération, les deux coéquipiers peuvent se ranimer mutuellement. Donnez de la nourriture ou des boissons à votre partenaire à terre dans la limite du temps imparti pour le sauver !



- Si les deux joueurs sont inconscients en même temps, la partie prend fin.
- Si le joueur inconscient ne reçoit pas de nourriture à temps, la partie prend fin.

Dans les **OPTIONS** du **MENU PAUSE** ➔ **P.18** sélectionnez **Jeu**, puis **Option COOP** pour définir si vous souhaitez accepter ou non les invitations d'autres joueurs.

FIN DE PARTIE - CONTINUER

Lorsque la santé de Frank tombe à zéro, la partie prend fin. Vous avez alors le choix entre quatre options différentes :

CHARGER POINT DE PASSAGE

Reprenez la partie au dernier point de passage atteint et réessayez.

CHARGER SAUVEGARDE

Chargez votre sauvegarde la plus récente.

RECOMMENCER HISTOIRE / RECOMMENCER BAC À SABLE

Recommencez l'histoire (en mode Histoire ou Bac à sable) depuis le début. Tous les niveaux, costumes et cartes combo gagnés seront conservés.

QUITTER

Revenez au menu principal sans sauvegarder.



SAUVEGARDE/CHARGEMENT

Pour sauvegarder votre partie, rendez-vous aux toilettes. Sachez qu'il est également possible de sauvegarder à des moments précis de la partie. Vous pouvez charger vos données lorsque vous mourez, ou en choisissant **QUITTER** dans le menu Pause et en rechargeant votre sauvegarde la plus récente.

PARTAGE DE PHOTOS

➔ **P.13**

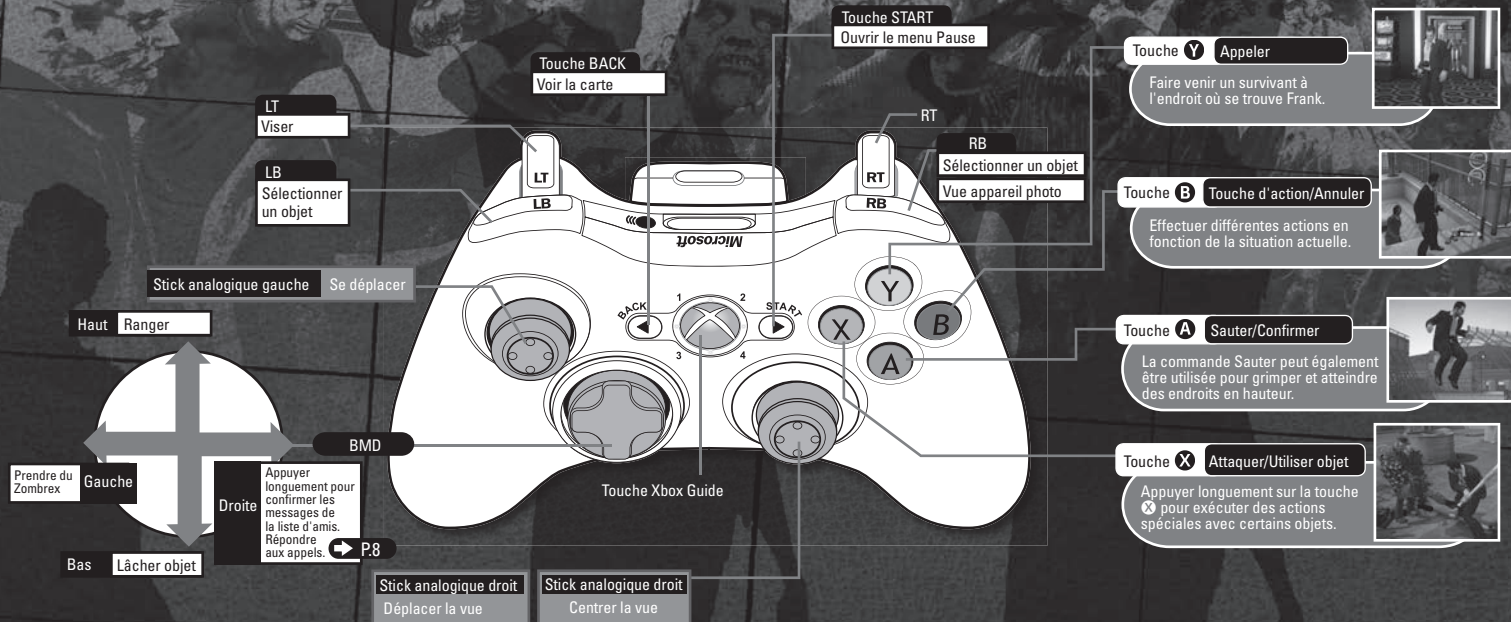
Partagez vos photos avec d'autres joueurs grâce au réseau en jeu !



Commandes

Manette sans fil Xbox 360

DEAD RISING 2 OFF THE RECORD



COMMANDES DES VEHICULES



LT Freiner **RT** Accélérer

LT + RT
Appuyez sur les deux gâchettes simultanément tout en vous déplaçant pour faire un dérapage à 360°.
(Uniquement possible à moto)

Stick analogique droit Déplacer la vue

Stick analogique gauche Se déplacer

COMMANDES DU VISEUR DE L'APPAREIL PHOTO

➔ P.12

Passez en vue Appareil photo en appuyant sur **RB** tout en appuyant longuement sur **LT**.

LT Viser **RB** Vue appareil photo



Déclencheur

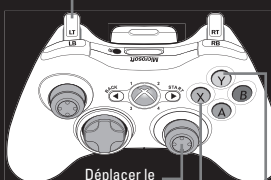
Zoom +

Zoom -

Se déplacer

Déplacer la vue

COMMANDES DE VISÉE



Déplacer le réticule de visée

LANCER ET TIRER

Lancez l'objet dont vous êtes équipé. Si vous tenez une arme à feu, vous tirez.

LT + touche X (RT)

VISER

Appuyez longuement sur **LT** pour viser.



PLACER UN REPÈRE

Le survivant qui vous accompagne se rend alors jusqu'au repère.



LT + touche Y

Le mode Vibration peut être **ACTIVÉ** ou **DÉSACTIVÉ** dans le menu **OPTIONS**. ➔ P.18

Le viseur

Viseur de l'appareil photo et photo-reportage

APPUYEZ LONGUEMENT SUR LT ET APPUYEZ SUR RB POUR AFFICHER LE VISEUR

Jauge de traitement

TRAITEMENT EN COURS

Après avoir pris une photo, vous devez attendre que la jauge de traitement se remplisse pour pouvoir en prendre une autre.



Indicateur de cible

Des indicateurs de cible s'affichent aux endroits où une photo vous rapportera des PP.

Zoom

Touche **B** Zoom +

Touche **A** Zoom -

Détecteur de PP

Lorsque vous voyez un autocollant PP à l'écran, soignez le cadrage et remplissez la jauge pour obtenir un maximum de PP.



Gagnez un max de PP !

Suivez les conseils de Frank !

S'il vous en disait plus, il vous dévoilerait tous ses secrets...



OCCASIONS DE GAGNER DES PP

RETENEZ VOTRE RESPIRATION ET PRENEZ LA PHOTO !

Dans le jeu, les photos exceptionnelles à ne surtout pas rater sont indiquées par une icône PP. Plus le timing est crucial, plus vous gagnerez de PP ! Prenez la photo au bon moment !



AUTOCOLLANTS PP ET DÉTECTEUR PP LES MEILLEURES PHOTOS SE MÉRITENT !

Vous pouvez gagner de nombreux PP en photographiant des autocollants PP à travers tout Fortune City. Utilisez le détecteur de PP pour viser l'autocollant PP et prendre la photo parfaite !

*Une fois que vous avez pris un autocollant PP en photo, il n'est plus possible de gagner des PP supplémentaires en le photographiant à nouveau durant la partie en cours.

Partage de photos

DEAD RISING 2 OFF THE RECORD

Partager les photos que vous avez prises avec d'autres joueurs sur le réseau.

Sélectionnez VISIONNEUSE dans le menu Pause pour admirer les photos prises pendant une partie en coopération. Choisissez l'image que vous souhaitez partager et appuyez sur la touche **V**.



Les photos choisies par des joueurs en coopération sont téléchargées dans l'onglet COOP PARTAGÉE de la VISIONNEUSE. Les joueurs peuvent partager jusqu'à 6 photos.



Écran

ÉCRAN DE JEU ET INTERFACE

DEAD RISING 2 OFF THE RECORD

ICÔNE DE SURVIVANT

Lorsqu'un survivant se trouve à proximité, mais sans être à vos côtés, l'icône de survivant vous indique son état.

Denyce

Si un survivant se trouve dans une zone différente, seule sa jauge de santé s'affiche. Si sa vie est en danger, son nom passe au rouge et clignote, alors faites en sorte de rester dans la même zone !

INDICATEUR D'APPEL

Une icône s'affiche lorsque Stacey appelle Frank pour lui communiquer de nouvelles informations. Lorsque vous recevez un message, une fenêtre s'ouvre en bas de l'écran et vous fournit de plus amples détails.

NIVEAU

Niveau de Frank

JAUGE DE SANTÉ

Santé de Frank

LV. 1
PP
LIFE
\$2,000

ARGENT

Argent en poche

JAUGE DE PP

Le nombre de PP gagnés. Frank passe au niveau supérieur quand la jauge est remplie.

Vous pouvez consulter les caractéristiques de Frank dans l'option ÉTAT du menu Pause.



ATTAQUE
VITESSE
SANTÉ
INVENTAIRE
DISTANCE DE LANCER

La puissance d'attaque de Frank.
La rapidité de mouvement de Frank.
Le niveau de santé de Frank.
Le nombre d'objets que Frank peut transporter en même temps.
La distance et précision de ses lancers.

La flèche qui vous guide vers votre destination.

FLÈCHE GUIDE

Le temps qu'il vous reste pour accomplir une mission donnée.

MESSAGE

Le nombre de doses de Zombrex dont dispose Frank.

COMPTEUR DE ZOMBREX



GAIN DE NIVEAU !!

PP (POINTS DE PRESTIGES) ET GAIN DE NIVEAU

Pour gagner des PP, sauvez des survivants, tuez des psychopathes et des zombies, prenez des photos, utilisez des armes combo, jouez à des mini-jeux et terminez d'autres défis ! Lorsque la jauge de PP est remplie, Frank gagne un niveau, ses caractéristiques s'améliorent, il se découvre de nouveaux talents et récupère de nouvelles cartes combo.

Les talents sont des actions et coups spéciaux que Frank apprend et peut utiliser à mesure qu'il progresse.



ACTION !!

FENÊTRE DES OBJETS



Elle indique l'objet que vous avez à la main. La grande icône dans le coin supérieur droit représente l'objet dont vous êtes équipé. Le nombre d'objets que vous pouvez transporter augmente à mesure que vous progressez.

Les magazines que vous transportez vous permettent de bénéficier d'effets spéciaux.



Attaque



Santé



Objet clé



Enquête



Sauvegarde



Déplacement



Changer de tenue



Argent



Magazine



Objet combo



Repère



Zombrex

BOISSON

EFFET D'UNE BOISSON

Ce message vous indique les effets des boissons ingurgitées. Plusieurs effets peuvent être affichés en même temps.



Utilisez un mixeur pour mélanger deux aliments et en faire une boisson rafraîchissante qui octroie des effets bonus à Frank. Attention, ces pouvoirs peuvent parfois être négatifs...

À consommer avec modération !

CARTE/MESSAGE

La carte vous permet de vous repérer dans Fortune City et de voir où vous devez vous rendre. Appuyez sur la touche BACK pour ouvrir l'écran Carte. Appuyez sur la touche X pour alterner entre l'écran Carte et l'écran Messages.

COMMANDES DE LA CARTE

LT	Zoom -
RT	Zoom +
LB	Choisir un étage
RB	Choisir un étage
TOUCHE X	Écran Messages
TOUCHE B	Retourner au jeu



● Définir une destination

Vous pouvez définir une destination n'importe où sur la carte et la flèche guide vous y mènera. Utilisez le stick analogique gauche pour déplacer le curseur et appuyez sur la touche A pour placer un repère. Votre destination est alors indiquée par le symbole ci-contre.



LÉGENDE DE LA CARTE



*Uniquement en mode Bac à sable

● Messages

Cet écran affiche une liste d'événements clés, de survivants localisés et d'endroits importants. Ces messages peuvent mener Frank à des événements de certains dossiers et lui rappellent de prendre du Zombrex. ➔ P.17

La couleur des jauges indique le temps qu'il reste à Frank pour enquêter sur un scoop.



BLANC	4 heures au minimum
JAUNE	4 heures au maximum
ROUGE	2 heures au maximum
ROUGE CLIGNOTANT	1 heure au maximum

La jauge dans le coin supérieur droit représente le temps imparti pour un message particulier. Faites en sorte de mener votre enquête avant que le temps ne s'écoule et que la jauge ne disparaisse !

DOSSIERS

Les dossiers vous permettent de découvrir ce qui a causé l'épidémie de Fortune City, de suivre votre progression dans l'histoire et de savoir si vous approchez de la vérité. Vous pouvez également y consulter les conditions requises pour votre prochaine grande découverte.



Cet écran s'affiche chaque fois que vous progressez dans un dossier et vous fournit des informations actualisées afin de refléter tout changement éventuel. Vous pouvez également y accéder à partir du menu Pause. ➔ P.18

● Écran de progression des dossiers

L'écran DOSSIER indique votre progression et l'état de chaque dossier.

DOSSIER EN ATTENTE

DOSSIER 1-3

Il s'agit de dossiers qui n'ont pas encore été activés. Une fois le dossier précédent bouclé, à un moment précis de la partie, l'un des DOSSIERS EN ATTENTE devient un DOSSIER EN COURS.

DOSSIER EN COURS

EN COURS

DOSSIER 1-2

Il s'agit du dossier en cours. Lorsque vous avez accompli les objectifs correspondants (se rendre dans un lieu précis, vaincre une cible, etc.), l'état du dossier passe à DOSSIER BOUCLÉ.

DOSSIER BOUCLÉ

DOSSIER 1-1

Il s'agit des dossiers que vous avez bouclés. Une image tirée de ce dossier sert d'illustration. Une fois le dossier bouclé, si les conditions requises sont remplies, le DOSSIER EN ATTENTE suivant devient le nouveau DOSSIER EN COURS.

DOSSIER ARRIVÉ À EXPIRATION

ÉCHEC!

DOSSIER 1-3

Il s'agit des dossiers qui n'ont pas pu être bouclés. Un dossier non bouclé vous empêchera de découvrir la vérité.

MENU PAUSE

Appuyez sur la touche START en cours de partie pour afficher le menu Pause. Vous pouvez y consulter la carte et modifier les paramètres du jeu. Tant que le menu Pause est affiché, le temps en jeu s'arrête.

VISIONNEUSE

→ P.13

Pour admirer les photos prises en cours de partie ou partagées pendant une partie en coopération.

DOSSIER

→ P.17

Pour consulter votre progression dans tous les dossiers.

CARTES COMBO

→ P.19

Pour afficher toutes les cartes combo obtenues.

ÉTAT

Pour consulter les caractéristiques de Frank.

CARNET

Pour afficher des informations sur les survivants.

CARTE

Pour afficher la carte de Fortune City.

INITIATIONS

Pour consulter les initiations du jeu.

OPTIONS

Pour modifier différents paramètres du jeu.

LISTE D'AMIS

Pour afficher la liste d'amis.

QUITTER

Pour revenir à l'écran-titre.



FABRICATION DES ARMES COMBO



Je sais
TOUT
FAIRE !

Tuer des zombies est un plaisir sans nom et les possibilités sont infinies ! Lorsque vous disposez d'une combinaison d'objets valide dans votre inventaire et de la carte combo correspondante, l'icône de clé à molette clignote pour vous indiquer que vous pouvez fabriquer une arme combo. Cherchez une salle de maintenance et utilisez un établi portant une icône de clé à molette pour créer l'arme de vos rêves !

IL Y A DES SALLES
DE MAINTENANCE
PARTOUT DANS
FORTUNE CITY !

CARTES SOMMAIRES

UNE IDÉE VOUS TITILLE ? METTEZ VOTRE INTUITION À L'ÉPREUVE !

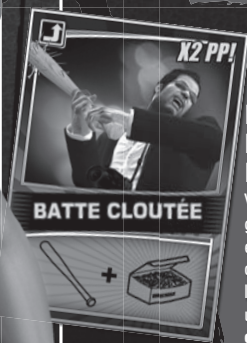
Frank obtient une carte sommaire chaque fois qu'il réussit à associer deux objets sur un coup de tête.

Ces cartes servent de référence et sont accessibles dans l'écran CARTES COMBO.

CARTES COMBO

PROGRESSEZ DANS LES NIVEAUX POUR RÉCUPÉRER DES CARTES COMBO VOS EFFORTS SERONT RÉCOMPENSÉS

Vous obtenez des cartes combo chaque fois que vous gagnez un niveau, que vous explorez votre environnement et que vous terminez des défis. À la différence des cartes sommaires, les cartes combo vous permettent de créer une arme combo parfaitement au point, ce qui vous permet de gagner plus de PP et d'avoir recours à des attaques dévastatrices (appuyez longuement sur la touche X).



FAITES LE MÉNAGE
AVEC UNE SUPER
ATTAQUE



R105 Musique

Tunemakers

Nous sommes très fiers de vous proposer les instruments de musique les plus sophistiqués de Fortune City !



R109 Supermarché

Roy's Mart

La pharmacie la plus récente du quartier ! Chez Roy's Mart, nous avons tout ce qu'il vous faut pour être au sommet de votre forme ! Roy's Mart - à vos côtés depuis 2010.



R112 Sport

SporTrance

Les prix de nos équipements sportifs sont si compétitifs que vous n'aurez pas besoin d'aller chercher moins cher ailleurs !



R103 Sport

The Man's Sport

Nous avons tous les poids nécessaires pour l'entraînement des hommes les plus virils !



R203 Cuisine

Antoine's

Nous proposons les ustensiles les plus sophistiqués à votre palais de connaisseur !